

MATCHDAY II



The
Brand Name
in
Entertainment Software

Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 OCEANS G · Fax: 061 834 0650

MATCHDAY II

MATCHDAY II is an all action arcade soccer simulation featuring variable strength volleys, lobbs, backheels and ground shots, jumping headers, barging, diving keepers, variable tactics and the highly accurate diamond deflection system. You may compete against your friend or against a computer team, alternatively you and your friend may team up against the computer.

LOADING

Place the cassette in your recorder presuming that it is fully re-wound and that the relevant tape leads are connected. Type RUN "CAS" the game will then load automatically.

GETTING STARTED

To get started quickly, load the game and press RETURN three times. This will get you onto the pitch. You may now start playing.

CONTROLS

The game may be controlled by a joystick (port A or B) or the keyboard which is fully redefinable.

NOTE

If using a joystick ensure that it is plugged into the computer before switching it on and keep it plugged in whilst loading the game.

THE MENU SYSTEM

Use any key other than RETURN to move the cursor. Use RETURN to select the entry indicated by the cursor.

Please note that when the instructions refer to TEAM 1 they mean the team that starts at the left hand end.

MAIN MENU

Near the bottom of the screen, the last result is displayed.

- | | | |
|-----|----------------------|--|
| (a) | 1 PLAYER MATCHDAY | You play soccer against the computer. |
| (b) | 2 PLAYER MATCHDAY | You and a friend play against each other. |
| (c) | TWIN PLAYER MATCHDAY | You and a friend team up against the computer. |
| (d) | MATCHDAY CUP | |

You and up to seven friends may take part in a three round cup competition.

- | | | |
|-----|-----------------|---|
| (e) | MATCHDAY LEAGUE | You and up to seven friends may take part in a league championship. |
|-----|-----------------|---|

Access numerous options and facilities.

Before you kick off each half you may use the handicap system.

(Not available for cup or league matches)

- | | | |
|-----|------------------|----------------------------|
| (a) | START HALF | Kick off |
| (b) | SCORE TEAM ONE 0 | Give team 1 goal advantage |
| (c) | SCORE TEAM TWO 0 | Give team 2 goal advantage |

PAUSE MENU

This menu may be selected only during the match by pressing ESCAPE. For as long as ESCAPE is held down the screen will freeze, allowing you to view the state of play or even take photographs.

- | | | |
|-----|-------------------|------------------------------------|
| (a) | RETURN TO MATCH | Restart the game |
| (b) | QUIT MATCH | Quit match and return to main menu |
| (c) | TACTICS SELECTION | Selects tactics menu |

KEYS AND OPTIONS MENU

This is accessed from the main menu.

- | | | |
|-----|-------------------|---|
| (a) | QUIT MENU | Returns to keys and options menu |
| (b) | MATCHDAY OPTIONS | Access various match options |
| (c) | PLAYER 1 KEYS | Access the user definable key menu for player one |
| (d) | PLAYER 2 KEYS | Access the user definable key menu for player two |
| (e) | TEAM NAMES | Change the team names |
| (f) | TACTICS SELECTION | Select tactics menu |
| (g) | COLOUR SCHEME | Select team and pitch colours |

MATCHDAY OPTIONS MENU

Each option in this menu may be selected and then changed by pressing RETURN.

- | | | |
|-----|----------------|--|
| (a) | QUIT MENU | Return to keys and options menu |
| (b) | SOUND LEVEL | (HIGH/LOW/OFF) |
| (c) | TIME EACH HALF | (5/10/15 MINUTES) |
| (d) | KICKOMETER | (ALL/FWD/HARD/II/III)
See the paragraph on the kickometer for a full explanation. |

(e) COMPUTER MATCHES (UNATTENDED/ATTENDED)
Decide whether to watch games you are not taking part in.

(f) COMPUTER SKILL (LOW/MEDIUM/HIGH)
(g) KEEPER 1 (HUMAN/COMPUTER)
You may delegate control of your keeper to the computer.

(h) KEEPER 2 (HUMAN/COMPUTER)

(i) KEEPER 3 (HUMAN/COMPUTER)

(j) KEEPER 4 (HUMAN/COMPUTER)

(k) KEEPER 5 (HUMAN/COMPUTER)

(l) KEEPER 6 (HUMAN/COMPUTER)

(m) KEEPER 7 (HUMAN/COMPUTER)

(n) KEEPER 8 (HUMAN/COMPUTER)

(o) KEEPER 9 (HUMAN/COMPUTER)

(p) KEEPER 10 (HUMAN/COMPUTER)

(q) KEEPER 11 (HUMAN/COMPUTER)

(r) KEEPER 12 (HUMAN/COMPUTER)

(s) KEEPER 13 (HUMAN/COMPUTER)

(t) KEEPER 14 (HUMAN/COMPUTER)

(u) KEEPER 15 (HUMAN/COMPUTER)

(v) KEEPER 16 (HUMAN/COMPUTER)

(w) KEEPER 17 (HUMAN/COMPUTER)

(x) KEEPER 18 (HUMAN/COMPUTER)

(y) KEEPER 19 (HUMAN/COMPUTER)

(z) KEEPER 20 (HUMAN/COMPUTER)

(aa) KEEPER 21 (HUMAN/COMPUTER)

(ab) KEEPER 22 (HUMAN/COMPUTER)

(ac) KEEPER 23 (HUMAN/COMPUTER)

(ad) KEEPER 24 (HUMAN/COMPUTER)

(ae) KEEPER 25 (HUMAN/COMPUTER)

(af) KEEPER 26 (HUMAN/COMPUTER)

(ag) KEEPER 27 (HUMAN/COMPUTER)

(ah) KEEPER 28 (HUMAN/COMPUTER)

(ai) KEEPER 29 (HUMAN/COMPUTER)

(aj) KEEPER 30 (HUMAN/COMPUTER)

(ak) KEEPER 31 (HUMAN/COMPUTER)

(al) KEEPER 32 (HUMAN/COMPUTER)

(am) KEEPER 33 (HUMAN/COMPUTER)

(an) KEEPER 34 (HUMAN/COMPUTER)

(ao) KEEPER 35 (HUMAN/COMPUTER)

(ap) KEEPER 36 (HUMAN/COMPUTER)

(aq) KEEPER 37 (HUMAN/COMPUTER)

(ar) KEEPER 38 (HUMAN/COMPUTER)

(as) KEEPER 39 (HUMAN/COMPUTER)

(at) KEEPER 40 (HUMAN/COMPUTER)

(au) KEEPER 41 (HUMAN/COMPUTER)

(av) KEEPER 42 (HUMAN/COMPUTER)

(aw) KEEPER 43 (HUMAN/COMPUTER)

(ax) KEEPER 44 (HUMAN/COMPUTER)

(ay) KEEPER 45 (HUMAN/COMPUTER)

(az) KEEPER 46 (HUMAN/COMPUTER)

(ba) KEEPER 47 (HUMAN/COMPUTER)

(bb) KEEPER 48 (HUMAN/COMPUTER)

(bc) KEEPER 49 (HUMAN/COMPUTER)

(bd) KEEPER 50 (HUMAN/COMPUTER)

(be) KEEPER 51 (HUMAN/COMPUTER)

(bf) KEEPER 52 (HUMAN/COMPUTER)

(bg) KEEPER 53 (HUMAN/COMPUTER)

(bh) KEEPER 54 (HUMAN/COMPUTER)

(bi) KEEPER 55 (HUMAN/COMPUTER)

(bj) KEEPER 56 (HUMAN/COMPUTER)

(bk) KEEPER 57 (HUMAN/COMPUTER)

(bl) KEEPER 58 (HUMAN/COMPUTER)

(bm) KEEPER 59 (HUMAN/COMPUTER)

(bn) KEEPER 60 (HUMAN/COMPUTER)

(bo) KEEPER 61 (HUMAN/COMPUTER)

(bp) KEEPER 62 (HUMAN/COMPUTER)

(bq) KEEPER 63 (HUMAN/COMPUTER)

(br) KEEPER 64 (HUMAN/COMPUTER)

(bs) KEEPER 65 (HUMAN/COMPUTER)

(bt) KEEPER 66 (HUMAN/COMPUTER)

(bu) KEEPER 67 (HUMAN/COMPUTER)

(bv) KEEPER 68 (HUMAN/COMPUTER)

(bw) KEEPER 69 (HUMAN/COMPUTER)

(bx) KEEPER 70 (HUMAN/COMPUTER)

(by) KEEPER 71 (HUMAN/COMPUTER)

(bz) KEEPER 72 (HUMAN/COMPUTER)

(ca) KEEPER 73 (HUMAN/COMPUTER)

(cb) KEEPER 74 (HUMAN/COMPUTER)

(cc) KEEPER 75 (HUMAN/COMPUTER)

(cd) KEEPER 76 (HUMAN/COMPUTER)

(ce) KEEPER 77 (HUMAN/COMPUTER)

(cf) KEEPER 78 (HUMAN/COMPUTER)

(cg) KEEPER 79 (HUMAN/COMPUTER)

(ch) KEEPER 80 (HUMAN/COMPUTER)

(ci) KEEPER 81 (HUMAN/COMPUTER)

(cj) KEEPER 82 (HUMAN/COMPUTER)

(ck) KEEPER 83 (HUMAN/COMPUTER)

(cl) KEEPER 84 (HUMAN/COMPUTER)

(cm) KEEPER 85 (HUMAN/COMPUTER)

(cn) KEEPER 86 (HUMAN/COMPUTER)

(co) KEEPER 87 (HUMAN/COMPUTER)

(cp) KEEPER 88 (HUMAN/COMPUTER)

(cq) KEEPER 89 (HUMAN/COMPUTER)

(cr) KEEPER 90 (HUMAN/COMPUTER)

(cs) KEEPER 91 (HUMAN/COMPUTER)

(ct) KEEPER 92 (HUMAN/COMPUTER)

(cu) KEEPER 93 (HUMAN/COMPUTER)

(cv) KEEPER 94 (HUMAN/COMPUTER)

(cw) KEEPER 95 (HUMAN/COMPUTER)

(cx) KEEPER 96 (HUMAN/COMPUTER)

(cy) KEEPER 97 (HUMAN/COMPUTER)

(cz) KEEPER 98 (HUMAN/COMPUTER)

(da) KEEPER 99 (HUMAN/COMPUTER)

(db) KEEPER 100 (HUMAN/COMPUTER)

(dc) KEEPER 101 (HUMAN/COMPUTER)

(dd) KEEPER 102 (HUMAN/COMPUTER)

(de) KEEPER 103 (HUMAN/COMPUTER)

(df) KEEPER 104 (HUMAN/COMPUTER)

(dg) KEEPER 105 (HUMAN/COMPUTER)

(dh) KEEPER 106 (HUMAN/COMPUTER)

(di) KEEPER 107 (HUMAN/COMPUTER)

(dj) KEEPER 108 (HUMAN/COMPUTER)

(dk) KEEPER 109 (HUMAN/COMPUTER)

(dl) KEEPER 110 (HUMAN/COMPUTER)

(dm) KEEPER 111 (HUMAN/COMPUTER)

(dn) KEEPER 112 (HUMAN/COMPUTER)

(do) KEEPER 113 (HUMAN/COMPUTER)

(dp) KEEPER 114 (HUMAN/COMPUTER)

(dq) KEEPER 115 (HUMAN/COMPUTER)

(dr) KEEPER 116 (HUMAN/COMPUTER)

(ds) KEEPER 117 (HUMAN/COMPUTER)

(dt) KEEPER 118 (HUMAN/COMPUTER)

(du) KEEPER 119 (HUMAN/COMPUTER)

(dv) KEEPER 120 (HUMAN/COMPUTER)

(dw) KEEPER 121 (HUMAN/COMPUTER)

(dx) KEEPER 122 (HUMAN/COMPUTER)

(dy) KEEPER 123 (HUMAN/COMPUTER)

(dz) KEEPER 124 (HUMAN/COMPUTER)

(ea) KEEPER 125 (HUMAN/COMPUTER)

(eb) KEEPER 126 (HUMAN/COMPUTER)

(ec) KEEPER 127 (HUMAN/COMPUTER)

(ed) KEEPER 128 (HUMAN/COMPUTER)

(ee) KEEPER 129 (HUMAN/COMPUTER)

(ef) KEEPER 130 (HUMAN/COMPUTER)

(eg) KEEPER 131 (HUMAN/COMPUTER)

(eh) KEEPER 132 (HUMAN/COMPUTER)

(ei) KEEPER 133 (HUMAN/COMPUTER)

(ej) KEEPER 134 (HUMAN/COMPUTER)

(ek) KEEPER 135 (HUMAN/COMPUTER)

(el) KEEPER 136 (HUMAN/COMPUTER)

(em) KEEPER 137 (HUMAN/COMPUTER)

(en) KEEPER 138 (HUMAN/COMPUTER)

(eo) KEEPER 139 (HUMAN/COMPUTER)

(ep) KEEPER 140 (HUMAN/COMPUTER)

(eq) KEEPER 141 (HUMAN/COMPUTER)

(er) KEEPER 142 (HUMAN/COMPUTER)

(es) KEEPER 143 (HUMAN/COMPUTER)

(et) KEEPER 144 (HUMAN/COMPUTER)

(eu) KEEPER 145 (HUMAN/COMPUTER)

(ev) KEEPER 146 (HUMAN/COMPUTER)

(ew) KEEPER 147 (HUMAN/COMPUTER)

(ex) KEEPER 148 (HUMAN/COMPUTER)

(ey) KEEPER 149 (HUMAN/COMPUTER)

(ez) KEEPER 150 (HUMAN/COMPUTER)

(fa) KEEPER 151 (HUMAN/COMPUTER)

(fb) KEEPER 152 (HUMAN/COMPUTER)

(fc) KEEPER 153 (HUMAN/COMPUTER)

(fd) KEEPER 154 (HUMAN/COMPUTER)

(fe) KEEPER 155 (HUMAN/COMPUTER)

(ff) KEEPER 156 (HUMAN/COMPUTER)

(fg) KEEPER 157 (HUMAN/COMPUTER)

(fh) KEEPER 158 (HUMAN/COMPUTER)

(fi) KEEPER 159 (HUMAN/COMPUTER)

(fj) KEEPER 160 (HUMAN/COMPUTER)

(fk) KEEPER 161 (HUMAN/COMPUTER)

(fl) KEEPER 162 (HUMAN/COMPUTER)

(fm) KEEPER 163 (HUMAN/COMPUTER)

(fn) KEEPER 164 (HUMAN/COMPUTER)

(fo) KEEPER 165 (HUMAN/COMPUTER)

(fp) KEEPER 166 (HUMAN/COMPUTER)

(fq) KEEPER 167 (HUMAN/COMPUTER)

(fr) KEEPER 168 (HUMAN/COMPUTER)

(fs) KEEPER 169 (HUMAN/COMPUTER)

(ft) KEEPER 170 (HUMAN/COMPUTER)

(fu) KEEPER 171 (HUMAN/COMPUTER)

(fv) KEEPER 172 (HUMAN/COMPUTER)

(fw) KEEPER 173 (HUMAN/COMPUTER)

(fx) KEEPER 174 (HUMAN/COMPUTER)

(fy) KEEPER 175 (HUMAN/COMPUTER)

(fz) KEEPER 176 (HUMAN/COMPUTER)

(ga) KEEPER 177 (HUMAN/COMPUTER)

(gb) KEEPER 178 (HUMAN/COMPUTER)

(gc) KEEPER 179 (HUMAN/COMPUTER)

(gd) KEEPER 180 (HUMAN/COMPUTER)

(ge) KEEPER 181 (HUMAN/COMPUTER)

(gf) KEEPER 182 (HUMAN/COMPUTER)

(gg) KEEPER 183 (HUMAN/COMPUTER)

(gh) KEEPER 184 (HUMAN/COMPUTER)

(gi) KEEPER 185 (HUMAN/COMPUTER)

(gj) KEEPER 186 (HUMAN/COMPUTER)

(gk) KEEPER 187 (HUMAN/COMPUTER)

(gl) KEEPER 188 (HUMAN/COMPUTER)

(gm) KEEPER 189 (HUMAN/COMPUTER)

(gn) KEEPER 190 (HUMAN/COMPUTER)

(go) KEEPER 191 (HUMAN/COMPUTER)

(gp) KEEPER 192 (HUMAN/COMPUTER)

(gq) KEEPER 193 (HUMAN/COMPUTER)

(gr) KEEPER 194 (HUMAN/COMPUTER)

(gs) KEEPER 195 (HUMAN/COMPUTER)

(gt) KEEPER 196 (HUMAN/COMPUTER)

(gu) KEEPER 197 (HUMAN/COMPUTER)

ander moeten worden.
Fase (b) RETURN indrukken (dit zet alle in gebruik zijnde toetsen vrij).
Fase (c) Alle voor de functie benodigde toetsen indrukken (deze worden bij het indrukken op de lopende regel afgedrukt). Als je de RETURN toets wilt gebruiken, deze het eerst indrukken. N.B. Als je op dit punt per ongeluk de verkeerde toets indrukt, eerst fase (d) verrichten en dan terug naar (b) gaan. (RETURN wordt dan tweemaal ingedrukt). Als je alle toetsen benodigde toetsen hebt RETURN indrukken. Als je meer functies veranderen dan opnieuw met fase (a) beginnen, zoniet de cursor op UIT MENU GAAN zetten en RETURN indrukken en zo terug naar het toetsen- en keuzemenu.
De systeemgekozen functies worden als volgt bepaald

SPELER 1
LINKS — l of ←
RECHTS — l of →
OMHOOG — A of ↑
OMLAAG — Z of ↓
SCHOP/SPRONG — Spatiebalk
SPELER 2
Joystick poort B
Let erop dat, wanneer twee personen spelen, de toetsen/joystick soms op elkaar inwerken en moeilijkheden veroorzaken, zoals b.v. de bal schoppen zonder de schiettoets in te drukken. Dit ligt aan het ontwerp van de computer en het programma kan dit niet ongedaan maken.
De systeemgekozen toetsen zijn vooraf bepaald om interactie te voorkomen. Maar als je toetsen wil veranderen kan het wel gebeuren.

TEAMNAMEN MENU
Je kunt elk van de acht teamnamen veranderen door de cursor te verplaatsen. RETURN in te drukken en dan je nieuwe teamnaam in te toetsen. Als je daarmee klaar bent, RETURN weer indrukken. De menukeuze bovenaan is UIT MENU GAAN waarna je terugkeert naar het toetsen- en keuzemenu

TAKTIEKKEUZE MENU
UIT MENU GAAN Hierbij kom je terug op het pauze- of het toetsen- en keuzemenu
TEAM 1
Je mannen naar voren duwen richting doel of ze terugtrekken om je verdediging te versterken.
(AANVALLEND/VERDEDIGEND)
TEAM 2
(AANVALLEND/VERDEDIGEND)

MATCHDAY CUP- & BONDSCOMPETITIE MENU'S
De menu's voor cup- en bondscompetities lijken nogal op elkaar en kunnen tezamen behandeld worden.
Bovenaan elk menu, vlak onder de titel, wordt de volgende wedstrijd afgedrukt. Staat er geen wedstrijd, dan is de competitie afgelopen en zul je met een nieuwe moeten beginnen. Onderaan het scherm staat het (CUP/BONDSCOMP. CODE NUMBER). Dit verandert naarmate je in de competitie vordert. Later kun je het nummer opnieuw in toetsen om deze competitie stand weer op te roepen.
Het vaardigheidsnivo van de computer zet cup- en bondswedstrijden op het laagste nivo. Voor de cup semi-finale wordt de minimum vaardigheid op GEMIDDELD gezet en voor de finale op HOOG. In de bondskampioenschappen spelen verschillende teams op verschillende vaardigheidsnivo's.
Opgelet! Als een cup wedstrijd na extra tijd in gelijk spel eindigt, moet hij overgespeeld worden.
WEDSTRIJD
De wedstrijd, die aan de beurt is, spelen. Als de wedstrijd uit is, verschijnt de cup/bondscompetitie tabel. Als je op dit punt gelijk welke toets indrukt, krijg je het hoofdmenu. Dit betekent dat je bonds-, cup en vriendelijke wedstrijden door elkaar kunt spelen.
BESTURING
(Comp v Comp / Comp v Persoon / Persoon v Comp / Persoon v Persoon / 2 Personen v Comp / Comp v 2 Personen) Je kunt de teams die je wil spelen uitkiezen en zelfs midden in een wedstrijd kun je van gedachte veranderen. Wordt Comp v Comp gekozen, dan krijg je niets te zien totdat je de COMPUTER WEDSTRIJD keuze (Matchday keuzemenu) tot BIJWONEN veranderd hebt. Als je niet toekijkt zie je meteen de cup/bondscomp. tabel.
CUP/BONDSCOMP. TABEL ZIEN
Dit vertoont de tabel in kwestie.
START NIEUWE CUP/BONDSCOMPETITIE
Dit wist alle resultaten van de lopende competitie uit en begint een nieuwe. Er wordt willekeurig getrokken voor cup competitities, waarna de cup/bondscomp. tabel getoond wordt.
START OUDE CUP/BONDSWEDSTRIJD
Toegang tot menu waar je een oud codenummer kunt intoetsen.
UIT MENU GAAN
Terug naar hoofdmenu gaan.

START OUDE CUP/BONDSCOMP. MENU'S
UIT MENU GAAN
Terug naar cup of league menu gaan.
CODE
Als je code kiest komt er meteen een aanwijzing en een cursor op het scherm. Toets het eerder genoteerde codenummer in en als het juist is, komt de tabel in kwestie op het scherm voordat het cup/league menu weer opkomt. Maak je een typefout, dan zegt het scherm dit meteen en krijg je de kans om het nog eens te proberen.

HET SPELEN
Dode ballen. (centeren, ingooien, hoekschoppen, doeltappen) De speler die de schop/inworp neemt loopt automatisch naar de bal. Bij het indrukken van de joystick voor de gewenste balrichting, b.v. als je bij een centerschop door het linkerteam de joystick naar rechts indrukt, krijg je een lange schop naar rechts, naar links indrukken brengt een korte schop naar links teweeg, omhoog indrukken brengt de bal aan het andere einde van het veld, omlaag indrukken in het nabije veld, enz. Voor iedere dode bal situatie is er een verschillende set van negen mogelijkheden.
Even opmerken dat de schopsterktemeter deze schoppen en inwerpen niet beïnvloedt.

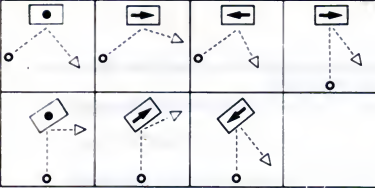
Een speler besturen. Je bestuurt de speler die in de beste positie is om de bal te krijgen. Als de bal geschopt wordt, komt de speler, die het dichtst bij het landingspunt van de bal is onder je controle. Als echter de besturing van de ene speler naar de andere overgaat, speel je even twee spelers en heb je een betere kans in geval de bal stuit. De speler onder je beheer zal vlak boven zijn hoofd een miniatuur schopsterktemeter hebben.
Bezit krijgen. Als je speler beneden de knie door de bal geraakt wordt, krijgt hij bezit van de bal. Dit betekent dat je speler automatisch met de bal dribbelt. Denk eraan dat een speler in het bezit van de bal langzamer loopt. Om de bal in je bezit te krijgen moet je z'n loop volgen en het zo inplukken dat de bal bij de voeten van je speler terecht komt. Om een stuiterbal te pakken te krijgen moet je z'n schaduw in de gaten houden en daar gereed staan waar je verwacht dat de bal en de schaduw elkaar zullen ontmoeten (m.a.w. waar de bal neerkomt). Denk eraan dat de grootte van de schaduw verandert naargelang de hoogte van de bal.

De schopsterktemeter. De schopsterktemeter bepaalt de schopsterkte: III zeer hard, II gemiddeld, I zeer zacht en -I een hakje.
De meterverrichtingen kunnen vanuit de MATCHDAY KEUZE-MOGELIJKHEDEN veranderd worden.
a) Alle schoppen Alle voorwaartse schoppen en het hakje
b) Voorwaartse Alle voorwaartse schoppen (systeemgekozen schoppen waarde)
c) Harde schoppen De meter gebruikt alleen II en III
d) Schop II De meter staat afgesteld op II
e) Schop III De meter staat afgesteld op III. Opmerking:
Als je een dubbele speler matchday speelt worden de twee bestuurde spelers aangevuld door twee verschillende miniatuur schopsterktemeters. Speler II speelt de speler met het dubbele schopsterktemeterje.

De bal in je bezit wegschoppen. Als je SCHIET indrukt als je in 't bezit bent van de bal, schop je hem weg. Staat je speler stil dan geeft hij een lage schop; loopt hij, dan vernicht hij een lob. De eindruck wordt bepaald door de schopsterktemeter. De schopsterktemeter en volleys vastzetten. Als je de SCHIET toets indrukt en hem ingedrukt houdt, zet je de schopsterktemeterlezing voor jouw team vast. Dit betekent dat, wanneer je speler de bal raakt, hij meteen een volley uitvoert. De volley is een hard, laag schot, ideaal om op het doel te schieten. De eindruck van het schot wordt bepaald door de vastgezette schopsterktemeter (die boven het hoofd van je speler afgebeeld staat).
Opspringen. Als de bal boven tallehoogte is en niet te ver van je speler vandaan, kan de speler opspringen door de SCHIET toets in te drukken. Terwijl hij in de lucht is heb je geen controle over hem.

De doelman. De doelman kiest vanzelf een goede positie om ieder mogelijk schot te redden. Je krijgt de doelman onder controle wanneer de bal richting doel komt. Als je aan de SCHIET toets indrukt, duikt de doelman. Druk je op de joystick naar boven, dan duikt hij naar de verre paal; druk je naar beneden, dan duikt hij naar de nabije paal. Hij duikt recht vooruit als je de joystick in de middelste stand laat. Bij dubbele speler matchday krijgt speler 1 altijd controle over de doelman. Heb je controle over de doelman dan heb je tevens controle over de dichtstbijzijnde speler. Je kunt ook de computer de controle over je doelman geven. Dit doe je middels het MATCHDAY KEUZE menu.

Opdringen. Je kunt opdringende spelers bij de schouder duwen om fouten te forceren, maar als je tegen een computer team op het HOGE nivo speelt zul je al gauw ontdeken dat ze goed standhouden en zelfs terugdringen.
Diamant afbuigingsstelsysteem (DDS). Het DDS is ingevoerd om het spel zo realistisch mogelijk te maken wanneer de bal van een speler afbuigt. In de praktijk gebeurt de bal niet alleen op de lichaamshoek van de speler en de richting van de bal, maar ook op de richting waarin hij loopt; ook als hij opspringt, en vindt ook z'n voorhoofd voor extra controle. Onaerstaande schema's zijn afbuigvoorbeelden. De pijlen in de mannen auiden aan hoe ze lopen.



WENKEN EN TIPS
Gebruik '2 PLAYER MATCHDAY' om het passeren en het ontvangen van de bal te pakken te krijgen en de verschillende hoekschoppen, centeringen, doelschoppen en inwerpen uit te proberen.
Om de bal niet uit het oog te verliezen als hij in de lucht is, moet je z'n schaduw goed in de gaten houden. Bij gebruik van de schopsterktemeter op 'ALLE SCHOPPEN' proberen hem op hakjes vast te zetten als je in een tactiek terecht komt. Gebruik het Diamant Afbuigingsstelsysteem om de bal naar andere spelers in je team te meppen. Wen je aan het gebruik van de volley, waarmee je vooral in de aanval vlug uit de voeten kunt, vooral als je zigzaggend over het veld stormt. Als je ze tot het uiterste wilt testen, speel dan tegen het computerteam met vaardigheid op 'HOOG', de schopsterktemeter op 'ALLE SCHOPPEN' of 'VOORWAARTSE SCHOPPEN', computer tactiek op 'AANVALLEND' en doelmanbesturing afgesteld op 'PERSOON'.

MATCHDAY II
De programmacode, grafische afbeelding en artwork zijn het copyright van Ocean Software Limited en mogen, zonder schriftelijke toestemming van Ocean Software Limited, op geenlei wijze gedupliceerd, opgeslagen, verhuurd of uitgezonden worden. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.
TOEKENNING
Geschreven door Jon Ritman en Bernie Drummond
Muziek en geluidseffecten door Guy Stevens
Vervaardigd door D.C. Ward
©1988 Ocean Software Limited

MATCHDAY II
MATCHDAY II is een game van Ocean Software, die simuleert een voetbalwedstrijd. Het spel wordt bestuurd met een joystick en een toetsenbord. Het spel is bedoeld voor de Commodore 64 en de Amiga. Het spel is een van de meest succesvolle games van Ocean Software. Het spel is een van de meest succesvolle games van Ocean Software. Het spel is een van de meest succesvolle games van Ocean Software.

CARICAMENTO
Inserire la cassetta nel registratore, assumendo che il nastro sia all'inizio e che i cavi siano tutti collegati. Scrivere RUN "CAS" ed il gioco caricherà automaticamente.

COME INIZIARE
Per iniziare, caricare il gioco e schiacciare RETURN tre volte, ora sarete sul campo e potrete iniziare a giocare.

COMANDI
Il gioco può essere controllato tramite joystick (portello A o B) oppure tramite tastiera che è completamente ridefinibile.
NOTA: Nel caso usate il joystick, accertarsi che sia inserito nel computer prima di accenderlo e tenerlo inserito durante il caricamento del gioco.

IL SISTEMA DI MENU
Usare qualsiasi tasto ad esclusione di RETURN per spostare il cursore. Usare RETURN per inserire l'opzione scelta con il cursore.
Notate che quando le istruzioni accennano alla SQUADRA 1 (TEAM 1) si riferiscono alla squadra che inizia dal lato sinistro del campo.

MENU PRINCIPALE
Vicino alla parte inferiore dello schermo appare l'ultimo risultato ottenuto.
(a) 1 PLAYER MATCHDAY Giocate contro il computer.
(b) 2 PLAYER MATCHDAY Giocate contro un amico.
(c) TWIN PLAYER MATCHDAY Giocate con un amico contro il computer.
(d) MATCHDAY CUP Giocate con fino a 7 amici in una gara di coppa a tre giorni.
(e) MATCHDAY LEAGUE Giocate con fino a 7 amici in un campionato.
(f) KEYS AND OPTIONS Vi consente di accedere a diverse opzioni.
Prima dell'inizio di ogni tempo, potete usare il sistema di handicap (Non si può usare per le partite di coppa o campionato).
(a) START HALF Calcio d'inizio.
(b) SCORE TEAM ONE 0 Dare alla squadra 1 un goal di vantaggio.
(c) SCORE TEAM TWO 0 Dare alla squadra 2 un goal di vantaggio.

MENU DI PAUSA
Questo menu può essere scelto soltanto durante la partita schiacciando ESCAPE e tenendola schiacciata, per fermare l'immagine sullo schermo, consentendovi di vedere un particolare momento della partita o persino di fotografare.
(a) RETURN TO MATCH Per reiniziare il gioco.
(b) QUIT MATCH Abbandonare la partita e tornare al menu principale.
(c) TACTICS SELECTION Scegliere il menu delle tattiche.
MENU DEI TASTI E DELLE OPZIONI
A questo menu si accede dal menu principale.
(a) QUIT MENU Ritornare al menu dei tasti e delle opzioni.
(b) MATCHDAY OPTIONS Fa accedere a diverse opzioni di partita.
(c) PLAYER 1 KEYS Fa accedere al menu dei tasti definibili dall'utente per il giocatore uno.
(d) PLAYER 2 KEYS Fa accedere al menu dei tasti definibili dall'utente per il giocatore due.
(e) TEAM NEAMES Consente di cambiare il nome delle squadre.
(f) TACTICS SELECTION Scegliere il menu delle tattiche.
(g) COLOUR SCHEME Scegliere i colori della squadra e del campo.

MENU DELLE OPZIONI MATCHDAY
Ogni opzione in questo menu può essere scelta e successivamente cambiata schiacciando RETURN.
(a) QUIT MENU Ritornare al menu dei tasti e delle opzioni.
(b) SOUND LEVEL Livello del volume (ALTO/BASSO/SPENTO).
(c) TIME EACH HALF Periodo di durata di ogni tempo (5/10/15 minuti).
(d) KICKOMETER (TUTTO/AVANTI/FORTE/III/II/I) Vedere il paragrafo relativo al kickometer per le spiegazioni.
(e) COMPUTER MATCHES (UNATTENDED/UNATTENDED) Decidere se volete assistere alle partite alle quali non partecipate.
(f) COMPUTER SKILL Livello di abilità del computer (BASSO/MEDIO/ALTO).
(g) KEEPER 1 (HUMAN/COMPUTER) Potete lasciare che il computer controlli il vostro portiere.
(h) KEEPER 2 (HUMAN/COMPUTER) Potete lasciare che il computer controlli il vostro portiere.

MENU DEI TASTI DEI GIOCATORI 1 E 2
È importante utilizzare questa funzione in maniera corretta — Leggere i suggerimenti che appaiono sullo schermo.
Punto (a) Spostare il cursore per illuminare il controllo necessario per il quale bisognerà cambiare i tasti.
Punto (b) Schiacciare RETURN (per cancellare tutti i tasti scelti fino ad adesso).
Punto (c) Schiacciare tutti i tasti necessari per il controllo (appariranno via via che vengono schiacciati). Se volete usare il tasto RETURN, dovete schiacciarlo per primo. N.B. Nel caso schiacciaste il tasto sbagliato, dovreste andare al Punto (d) e poi tornare al Punto (b). (Dovreste schiacciare RETURN due volte).
Punto (d) Quando sono stati scelti tutti i tasti, schiacciare RETURN.

Punto (e) Se desiderate cambiare altri comandi, ricominciate dal Punto (a), altrimenti spostate il cursore su QUIT MENU e schiacciate RETURN per tornare al menu dei tasti e delle opzioni.
I controlli di default sono stati definiti come segue:
GIOCATORE 1
SINISTRA — l o ←
DESTRA — l o →
ALTO — A o ↑
BASSO — Z o ↓
CALCIO/SALTO — Barra spaziatrice
GIOCATORE 2
Joystick portello B
Si prega di notare che quando due giocatori giocano uno contro l'altro, qualche volta i joystick interferiscono l'uno con l'altro e la palla viene calciata anche senza schiacciare il tasto. Questo è causato dal design del computer stesso e non è possibile compensarlo nel programma.
I tasti di default sono predefiniti in modo da evitare quest'interferenza, ma, nel caso ridefinite i tasti, questa situazione si potrà verificare.
Osservate il diagramma seguente. Nel caso i cui il giocatore uno ha due tasti della stessa linea ed il giocatore due ha due tasti della stessa colonna, ma in una linea diversa, si verifica l'interferenza. Un altro modo per definire il problema è di immaginare un quadrato con i tasti scelti per angoli, se detto quadrato è presente, i tasti interferiranno.
MENU DEI NOMI DELLE SQUADRE
Potrete cambiare tutti i nomi delle squadre, spostando il cursore, schiacciando RETURN e poi scrivendo il nuovo nome prescelto. Schiacciare RETURN quando avete finito. L'opzione superiore del menu è QUIT MENU, vi farà ritornare al menu dei tasti e delle opzioni.
MENU DI SCELTA DELLE TATTICHE
QUIT MENU Questo vi farà ritornare al menu di pausa o a quello dei tasti e delle opzioni.
TEAM 1 (ATTACCO/DIFESA) Fate andare i vostri giocatori avanti per segnare o farli tornare indietro per difendere la porta.
TEAM 2 (ATTACCO/DIFESA)

MENU DELLA COPPA E DEL CAMPIONATO MATCHDAY
I menu per le gare di coppa e di campionato sono quasi simili e vi verranno spiegati insieme. Nella parte alta di ogni menu, sotto al titolo, è stampata la gara seguente. Se non ve ne è scritta, vuol dire che il campionato è finito, e dovreste iniziare uno nuovo in basso sullo schermo o è il NUMERO DI CODICE DI COPPA/CAMPIONATO, questo varia via via che progredite in una gara. Il numero può essere inserito in seguito per ripristinare la posizione attuale nella gara.
Il livello di abilità del computer determina solo il livello minimo di abilità necessario per una gara per un campionato, per es. durante le semifinali di coppa, il livello minimo di abilità sarà MEDIO e durante la finale sarà ALTO. Nel campionato giocano squadre a diversi livelli di abilità.
Notate che nel caso in cui il risultato di una partita di coppa è pari, anche dopo i tempi supplementari, dovreste giocare un replay.
PLAY FIXTURE
Giocate la partita attuale. Quando la partita è finita, appare la tabella del campionato, a questo punto, schiacciando uno qualsiasi dei tasti, ritornerete al menu principale. Questo significa che potrete intermisciare partite di campionato, di coppa e amichevoli.
CONTROL
(Computer contro Computer / Computer contro Giocatore / Giocatore contro Computer / Giocatore contro Giocatore / 2 Giocatori contro Computer / Computer contro 2 Giocatori)
Potete scegliere quale squadra volete controllare, e persino cambiare idea a metà partita. Se scegliete Comp v Comp, la partita non apparirà sullo schermo a meno che non abbiate variato l'opzione COMPUTER MATCH (del menu delle opzioni Matchday) ad ATTEND. Se non vedete la partita, apparirà immediatamente la tabella delle posizioni di campionato.
VIEW CUP/LEAGUE TABLE
Questo farà apparire la tabella appropriata.
START NEW CUP/LEAGUE
Questo cancellerà tutti i risultati ottenuti nella gara attuale e ne inizierà una nuova.
Viene effettuato un nuovo sorteggio a caso, per le gare di coppa. Dopodiché apparirà una tabella della coppa/del campionato.

MENU PER INIZIARE UNA NUOVA COPPA/UN NUOVO CAMPIONATO
QUIT MENU Per ritornare al menu di coppa o di campionato.
CODE
Se si sceglie questo menu sullo schermo apparirà un suggerimento ed un cursore. Scrivere un numero di codice e se è corretto, apparirà la tabella di campionato precedente, e poi il computer ritornerà al menu di coppa/campionato attuale. Nel caso scrivete il numero sbagliato, il computer ve lo avviserà e vi darà un'altra possibilità di scriverlo corretto.

COME GIOCARE
Situazione di palla morta. (Centro, tiri, corners, calci in rete).
Il giocatore che deve tirare correrà automaticamente verso la palla, se si schiaccia il tasto fire, la palla potrà andare in una di nove posizioni. Le posizioni vengono scelte schiacciando il joystick nella direzione desiderata, per esempio, per un tiro al centro che la squadra di sinistra deve fare, se si schiaccia il joystick verso destra, si otterrà un calcio lungo verso destra, se si schiaccia verso sinistra, si otterrà un tiro corto, schiacciando il joystick in avanti si tirerà la palla verso il lato più lontano del campo, se invece si schiaccia il joystick verso indietro si tirerà verso il lato vicino del campo, e così via. Notare che il kickometer non ha effetto su questi calci e tiri.

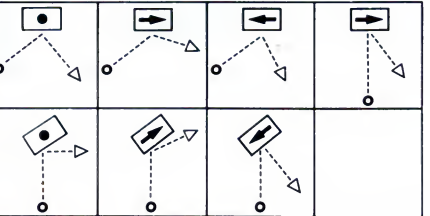
Come controllare un giocatore. Siete in grado di controllare il giocatore per farlo andare nella posizione migliore per prendere la palla, quando la palla viene calciata, potrete controllare il giocatore più vicino al punto in cui la palla atterra, tuttavia, quando il controllo passa da un giocatore all'altro, sarete in grado per un breve periodo di tempo di controllare entrambi i giocatori.
Il giocatore che controllate avrà una copia piccola del kickometer sopra alla testa.
Come ottenere la palla Se la palla colpisce il vostro giocatore sotto il ginocchio, egli ne prenderà possesso. Questo significa che dribblerà automaticamente. Notare che il giocatore che ha la palla correrà più lentamente.
Per ottenere la palla, dovreste giudicarne i movimenti e intercettarla al momento giusto, in modo che la palla vi arrivi vicino ai piedi. Per prendere una palla che sta saltando, dovreste guardarne l'ombra e fermarvi dove ritenete che la palla arrivi. Notare che la grandezza dell'ombra della palla varia a seconda dell'altezza della stessa.

Il kickometer. Il kickometer determina la pressione del calcio, III significa molto forte, II medio, I debole e -I è calcio all'indietro.
La gamma del misuratore può essere modificata usando il menu OPTIONS MATCHDAY.
a) All kicks Tutti i calci in avanti ed il calcio all'indietro.
b) Fwd kicks Tutti i calci in avanti (valore di default).
c) Hard kicks Il misuratore usa solo II e III.
d) Kick II Il misuratore è fermo a II.
e) Kick III Il misuratore è fermo a III.

Si prega di notare che quando giocate una partita con due giocatori, i due giocatori che controllate sono indicati da due kickometers diversi. Il giocatore due controlla il calciatore con il kickometer doppio.
Calciare la palla quando la si possiede. Se si schiaccia il tasto fire mentre si possiede la palla, la farà calciare. Se il vostro calciatore sta fermo, la calcerà sul terreno, mentre se si sta muovendo, la tirerà in aria. La pressione finale viene determinata dal kickometer.
Fermare il kickometer & calciare al volo. Se si tiene schiacciato il tasto fire, si fermerà il kickometer per la vostra squadra, il che significa che, se un giocatore tocca la palla, la tirerà al volo immediatamente, il calcio al volo è un calcio basso, potente, ideale per un goal. La pressione finale è determinata dal kickometer bloccato (che appare sulla testa del giocatore).

Saltare. Se la palla arriva al di sopra della vita del giocatore, questo può saltare, schiacciando il tasto fire. Mentre sta saltando, non potrete controllarlo.
Il portiere. Il portiere si metterà automaticamente in una posizione che gli consentirà di parare. Se la palla arriva verso la rete, assumerete immediatamente il controllo del portiere. Se schiacciate il tasto fire, il portiere si butterà. Schiacciando il tasto e spostandolo verso l'alto il portiere si butterà verso il paletto più lontano, schiacciando il tasto e spostandolo verso il basso, il portiere si butterà verso il paletto più vicino, se il joystick non viene spostato, il portiere si butterà in avanti.
Nel caso in cui giochiate a due giocatori, il controllo del portiere va sempre al giocatore numero uno. Quando controllate il portiere, mantenete anche il controllo del giocatore più vicino. È possibile delegare il controllo del portiere al computer, usando il menu MATCHDAY OPTIONS.

Colpi di spalla. Potrete dare dei colpi di spalla ai giocatori per forzarli a compiere errori, ma, quando giocate contro il computer al livello d'abilità ALTO, noterete che non è facile.
Sistema di deflessione a rombo (DDS). Il DDS è stato incorporato per dare il realismo massimo possibile quando la palla viene colpita da un giocatore. In pratica la palla risponde non solo all'angolo in cui il giocatore si trova, ma anche alla direzione in cui si sta muovendo, anche se sta saltando. Il diagramma che segue mostra alcune delle deflessioni. Le frecce all'interno dei quadratini indicano la direzione dei movimenti.



SUGGERIMENTI
Usare '2 PLAYER MATCHDAY' per imparare a passare ed a ricevere la palla e per provare i diversi angoli, centri, calci in rete e tiri.
Per tenere d'occhio la palla mentre è in aria, è importante guardarne l'ombra. Quando si usa il kickometer su 'ALL KICKS', cercate di bloccarlo sui calci all'indietro, mentre correte.
Usare il sistema di deflessione a rombo per calciare la palla verso altri giocatori della vostra squadra.
Abituatevi ad usare i passaggi, in particolare, spostatevi in attacco velocemente usando i tiri al volo e lo zig-zag.
Per la sfida più dura, giocate contro il computer, con il livello di abilità su 'HIGH', il kickometer bloccato su 'ALL KICKS' o 'FWD KICKS', le tattiche del computer su 'ATTACKING' ed il command del portiere su 'HUMAN'.
MATCHDAY II
Questo programma, la sua parte grafica, e la parte artistica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in qualsiasi forma, senza l'autorizzazione scritta di Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.
CREDITI
Scritto da John Ritman e Bernie Drummond
Musica ed effetti sonori di Guy Stevens
Prodotto da D.C. Ward
©1988 Ocean Software Limited